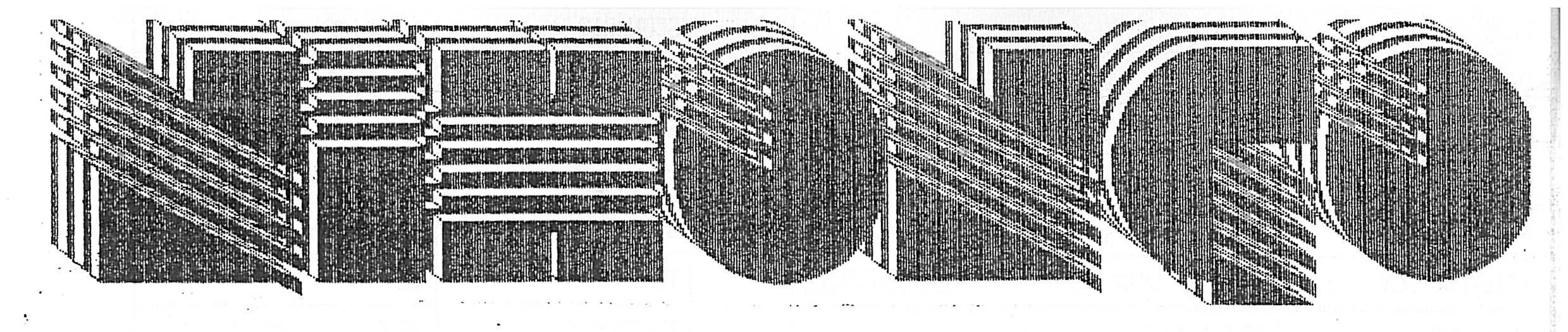


日本語

NUMERO: C

15 MARZO 1992

SORCERIAN
SWORD OF LEGEND LENAM
SEED OF DRAGON 2ª PARTE

レナムの力、と
聖剣ソルそして
邪教神を倒す術を求めて

SWORD OF LEGEND
Lenam

RROR	エラー
OAD	ロード ／ 読み込み ／ 読込み
EAD	リード ／ 読み込み ／ 読込み
AVE	セーブ ／ 保存
RITE	ライト ／ 書き込み ／ 書込み
RITE-PROTECT	ライト・プロテクト ／ 書き込み禁止
DVENTURE	アドベンチャー
RCADE	アーケード
EMO	デモ
AME	ゲーム
OLE-PLAYING	ロール・プレイング
HOOTING	シューティング
OOL	ツール
TILITY	ユーティリティー
AME DISK	ゲーム・ディスク
ASTER DISK	マスター・ディスク
ROGRAM DISK	プログラム・ディスク
YSTEM DISK	システム・ディスク
SER DISK	ユーザー・ディスク
ONTINUE	コンティニュー ／ つづき ／ 続き
AME OVER	ゲーム・オーバー
S	バック・スペース
UTTON	ボタン
AP	キャップス・ロック
TRL	コントロール

SCENARIO	シナリオ
SERIES	シリーズ
SOUND	サウンド ／ 音
SPEED	スピード
STORY	ストーリー ／ 物語
TAX	税
TELEPHONE	電話 ／ テレホン
TITLE	タイトル
TV	テレビ
TYPE	型 ／ タイプ
UNNACESSARY	不要
UP	上
VIDEO	ビデオ
YEN	円 ／ えん ／ ￥
LANGUAGE	言葉 ／ 語
LEFT	左
MACHINE	マシン ／ 機械
MAGAZINE	雑誌 ／ マガジン
MAKER	メーカー
MUSIC	音楽 ／ ミュージック
NACESSARY	要
ONLY FOR	専用
ORIGINAL	オリジナル
PRICE	価格 ／ 値段
RIGHT	右
SAMPLE	サンプル

Falcom

No.
DATE.

代金は ￥でも ＄でも ok! ok!
品物は こちらに 代金を いただいてからの
発送になりますので よろしくおねがいします。

Ys ￥7.800-
Ys II ￥7.800-
Ys III ￥8.700-
Dragon Slayer ￥8.700-
(New) DINOSAUR ￥8.700-
(New) LORD MONARCH ￥9.800-

日本ファルコム（株）

Falcom
Falcom Original Stationery

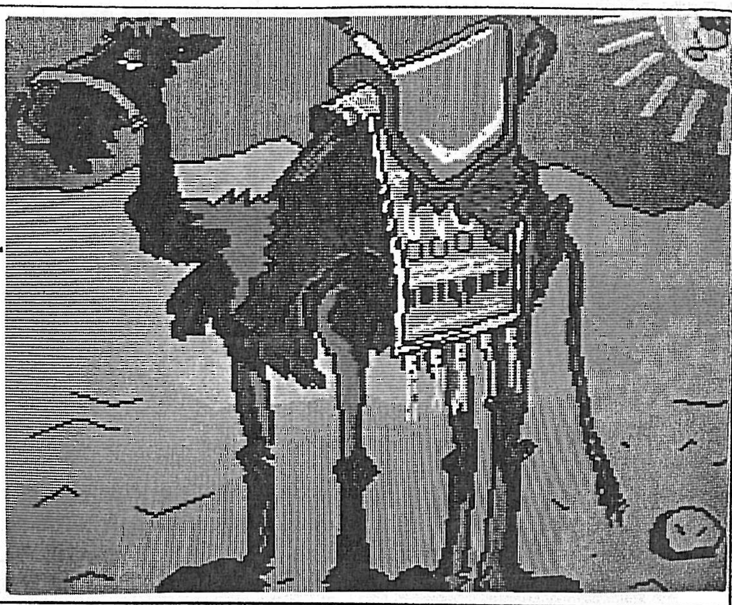
DIRECTOR EJECUTIVO:
Ramón Casillas

COLABORAN:
Francisco Martínez, Vicente Espada,
Francisco Morales, Manuel Martínez
Francisco Jesús Martos y Paraisoft
PRODUCE:
Ramón Casillas

REDACCION Y ADMINISTRACION:
Apartado de correos 150
08900 hospitalet.
Barcelona.
Tel.(93)338-56-44
TRADUCCION DEL INGLES:
Jesús Manuel Montané.
MECANOGRAFIA:
Elisa Pérez, Sonia Vives.
IMPRIME:
Buffetti.
MAQUETACION:
Ramón Casillas.

Dep.Legal.B-44817-91

NARUHODO! KORE WA MATTAKU YOMI-NIKUI TEGAMI DESU.YOROSHII.
RAMON SAN NI YONDE MORAŌ.
¡REALMENTE! ES DIFICIL LEER ESA CARTA.
¡BUENO! QUE NOS LA LEA RAMON.



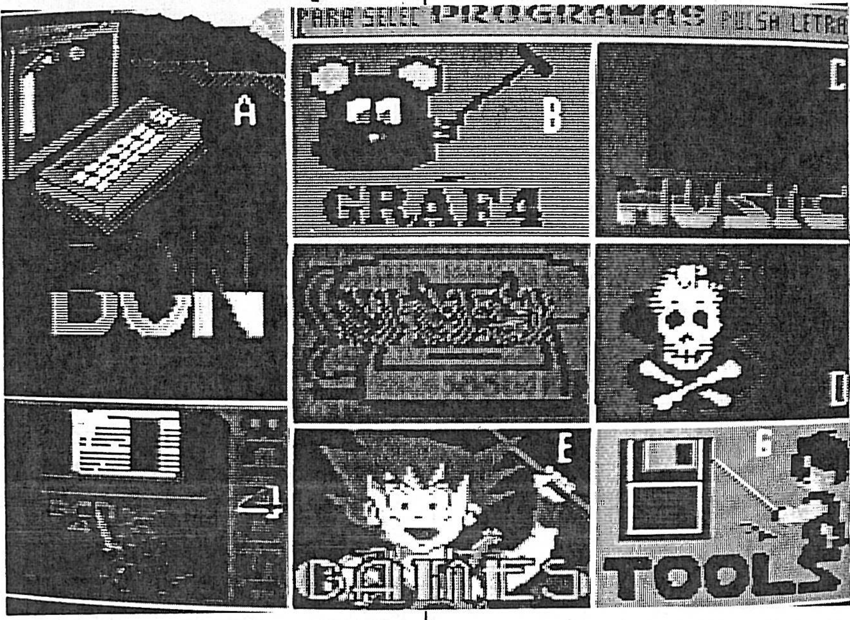
Y eso es lo que realmente vamos a hacer, intentar traducir todas las cartas que os vengan escritas en japonés. Porque nuestra intención es haceros llegar todas las noticias provinientes del país del sol naciente, pero para eso necesitamos vuestra colaboración.

Este mes en vez de empezar con el comentario habitual del DISK STATION, vamos a felicitar al Club HNOSTAR (OMEDETŌ) por vuestras fantásticas digitalizaciones que son internacionales, puesto que esta es la segunda publicada en la MSX MAGAZINE. Se que mandasteís cuatro digitalizaciones y estoy esperando con ansias saber cuál será la número tres.
Por otra parte, he estado viendo el último fancine que realiza este club y lo he encontrado con una presentación realmente fantástica, todo lo del fancine es realmente muy bueno, pero lo que más me ha gustado es la página 44 donde hay un comentario muy interesante. Recomiendo a todos los usuarios del MSX que intenten conseguir un ejemplar del nº 11. Para los que queraís conseguir algún número esta es su dirección:
CLUB HNOSTAR
Apartado de correos 168
15080 Santiago-La Coruña Telf. 981-520863.
También os tenemos que decir que la revista MSX ENGINE, la famosa revista holandesa, ha escrito una carta a MSX MAGAZINE la cuál ha sido publicada en el número 98 (enero del 92) en la página 50. Hablando un poco de la citada y del programa Dragon Disk, lastima que todo el comentario sea en japonés, pero me parece muy bien que se reconozca un poco a Europa por nuestros esfuerzos de seguir luchando por nuestro sistema.



Os vamos a comentar un poco lo que lleva el famoso Disk Station, concretamente el 26 A.
Compile nos presenta en un apartado las músicas del Randar 3, muy buenas por cierto, lástima que nuestro equipo no las pueda hacer sonar en estereo, pero aún así tenemos diversas teclas donde encontraremos:pause,psg-fm,fader (desvanecimiento) y una serie de botones con los que podemos manejar a nuestro gusto gracias a los cursores o ratón.
Momonoki House, tiene un apartado en donde nos presentará su nuevo Peach Up sumario primero, con muy buenas demos y unos gráficos realmente buenos (alarmantes como siempre).
El juego donde nos en-

contraremos estas demos trata de: tendremos que saltar por un trampolin e ir recogiendo las prendas interiores de unas señoritas,pero la tarea será muy dura, puesto que seguramente recibiremos algún sartenazo.
También en otro apartado veremos una demo no jugable de Dragon Quiz, un RPG que seguramente hará de las horas una delicia a cualquier



usuario especialista sobre todo en conversacionales japoneses.
También en otro apartado observaremos una BGV donde unas bailarinas danzarán delante de la cara de una jovencita.
Los demás apartados como siempre serán programas en Basic e información en Kanji.
DISCO B:
En este disco no os encontrareís ninguna sorpresa en especial, puesto que casi todos los apartados nos darán información en japonés, menos en un par de apartados donde nos saldrán nuevas versiones del Blaster Burner y The northern quarters #3.
NOVEDADES DEL JAPON:

- " Gize". Fairy Tale. MSX2. 2DD. No se sabe el precio de momento.
- " DPS SG Set 3". Alice Soft.MSX2. 2DD. 6.800 Y.
- " MAI". Fairy Tale. MSX2. 2DD. 6.800 Y.
- "Disk Station 32 Final". Compile. MSX2. 2DD. 8.800 Y.
- "Peach Up Sumari 2". Momonoki House. MSX2. 2DD. 8.800 Y.
- "Dante 2". MSX Magazine.MSX2. 2DD. 5.600Y.
- "Joker". Birdy Soft. MSX2.2DD. 7.800 Y.
- "Thanatos". Birdy Soft. MSX2.2DD. 7.800Y.
- "Dress 3". Fairy Tale MSX2. 2DD. 7.800 Y.
- "Kyan Kyan Bany Spirits".Cocktail Soft. MSX2.2DD.7.800 Y.
- "Artemis". Birdy Soft MSX2.2DD.7.800 Y.

CORREO JAPONES:
Un amigo nuestro, llamado David Boque, escribió a la casa Nihon Falcom, y a parte de mandarle una carta que la hemos publicado en la segunda hoja del Fancine, le ha mandado una serie de catálogos de sus juegos y compact discs. La carta traducida literalmente viene a decir lo siguiente: Puedes enviar el dinero en Yens o en dolares ¡De acuerdo!
Una vez que recibamos el dinero, mandaremos la mercancia. Deseamos buena amistad.
Es muy raro que la todapoderosa Falcom se haya dignado a escribir de todas maneras los dos títulos del final de la carta, no están para MSX sólo son para PC, de momento. De todas maneras, si le escribis en español o en inglés dudo que os conteste. Por lo que podeís ver solo contestan en jápones; de todas maneras, yo estoy muy contento porque así se nos abre una puerta para poder comprar Soft para nuestros ordenadores, que últimamente están un poco abandonados.

AGRADECIMIENTOS:
- Ivan Sandoval
  Sabadell
- Antonio Gonzalez
  Prat del Llobregat
- Juan Antonio Quevedo
  Las Palmas
- Roberto Martínez
  Valladolid
- Robin Von Hoegen
  Matsuzaki
- Juan Antonio Perez
  Barcelona
- David Boque Ruiz
  Cornella

DIRECCIONES:
Este mes también tenemos muchas direcciones para vosotros.
Esta casa ha conseguido cosechar una gran cantidad de éxitos, como: ARCUS, MID-GARTS, etc. Su dirección es la siguiente:

- WOLF TEAM CORP.
  SINJUKU KU NISIWASEDA
  2-14-1
  NISIWASEDA BILU B-1
  TOKYO 162
  JAPAN

Ahora os vamos a dar un par de direcciones francesas. MSX GAME GIDE 100% MSX (1,2,2+, TURBO R). Existe la posibilidad de pedir las últimas novedades en SOFT del Japón.

- CEDRIC PETIT
98, INMEUBLE GUYENE,
RUE PIERRE-CORNELLE
76420 BIHOREL
FRANCE

El club de fans del MSX acaba de sacar su primera revista. Abonamiento 70 francos los tres números. Top secrets en cantidad, iniciación al basic, al ensamblador, listing, club....

- FRANK TETU
54, RUE EDOUARD-VAILLANT, 59199
HERGNIES
FRANCE

FKD INFORMA:
El MSX-MIDI del nuevo TURBO R A1GT se podría decir que no sirve para nada, si no tienes uno de los sintetizadores opcionales; igual pasa con el midisaurus.Pensad que ahora tenemos que estar más unidos que nunca los usuarios, así que si teneís alguna propuesta que decirme aquí os pongo mi dirección:
FRANCISCO MORALES
C/ La Merced, 36 1º2ª
08002 BARCELONA

TRUCOS:

- Famicle Parodic II:
Cuándo nos encontremos frente a un elefante montado en globo, deberemos colocar las opciones lo más alto posible y nos pondremos justo debajo de él. Con el disparo de la nave eliminaremos los misiles que nos lanza y con los de las opciones mataremos al elefante, pero cuidado al colocarse debajo. También tendremos que esquivar sus disparos y a él (usar la tecla GRAPH y los cursores).

- Barumba:
Para matar a la cabeza del aguila nos colocaremos en el lugar contrario donde se encuentra ella, para el demonio de la parte inferior y los peces utilizaremos la forma de disparo X menos con el cangrejo, al cuál se le ha de disparar directamente a los ojos.

- Valis II:
En la primera pantalla hay que saltar y disparar sin parar para matar al primer enemigo. En la pantalla del castillo, en la tercera planta a la izquierda, no hay que coger la armadura, ya que es una trampa del enemigo para restarnos energia.

- Laydock, super y last attack II:
Cuándo el Docking este a tope de energia, podreís unir las naves en una sola, juntando estas. Estas se destruiran al pulsar el segundo botón de la nave azul. Al acabarse el Dockings, la nave azul lleva el mando, y la roja el control del armamento especial. Al pasar la mitad de cada fase os darán un arma extra, como ya sabeís con el segundo botón del Jostick lo podreís utilizar, elegir o cambiar.

- Twinkle star y Super Zelixer:
Si pones el disquet del primero y en la presentación cambias el disquet por el segundo te pondrás en la quinta fase del Super Zelixer. Lo mismo ocurrira si pones primero el Twinkle Star y en la presentación lo cambias por el Super Zelixer.

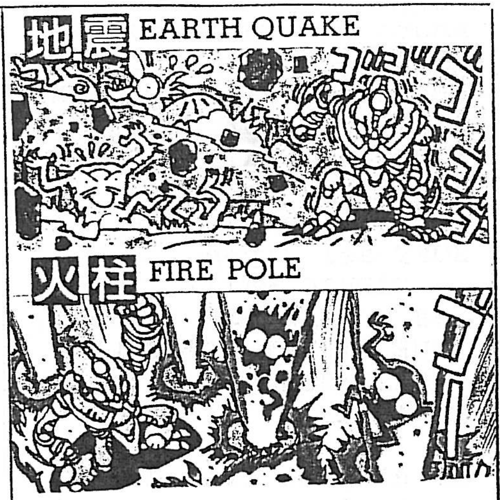
- En los MSX 2+, dejando pulsadas las teclas "CAPS" y "KANA", el desarrollo del juego será más rápido. Ante todo primero pulsaremos la tecla "KANA" y luego "CAPS".

- Wanderers From YS:
Metamorfosis de ADOL
Cuándo estemos en el pueblo de Redmond(principio de juego) deberemos de soltar todas las armas que llevemos y después hacer lo siguiente:
1- Cualquier espada que no sea la Flame Sword.
2- La armadura de cuero (Leather Armor).
3- El escudo de madera (Wood Shield).
Después de esto mirare-



mos que disco hay metido en la unidad, si el disco que esta es el Data 1 Disk, lo cambiaremos por el Scenario Disk, o por el Data 3 Disk; si es el Data 2 Disk, lo cambiaremos por el Data 1 Disk, si es el Data 3 Disk, también lo cambiaremos por el Data 1 Disk.
Después de hacer el correspondiente cambio de disco pulsaremos Return. Si el disco que teníamos metido al principio era el Data 1 Disk, ADOL se convertirá en un pal, si era el Data 2 Disk, la cabeza de ADOL se dividirá en 6 fragmentos. Y si era el Data 3 Disk, ADOL se transformará en algo extraño.

OTRA REFLEXION
Recordareis sin duda la página 24 del último número de la MSXCLUB. En esta página el señor Montané expone una serie de excusas para explicar de algun modo el fin de la revista. Pero eso no es todo...además nos llama "defensores insensatos y salvajes de la norma". Estos calificativos van dirigidos a los que opinamos que Micromania a olvidado al MSX y que el AMIGA es una birria. En cuanto a lo primero, es la dura realidad, pero la solución es bien sencilla, al que no le guste que no la compre. Y en cuanto a lo segundo, todo es relativo, son dos ordenadores diferentes y enfocados a diferente tipo de gente. Justo debajo de lo de salvajes, escribe: Pues bien ya se pueden ir callando y abrir los ojos. Lo único que nos podría hacer callar sería la total desaparición y abandono del MSX por parte de los nipones, cosa poco probable por el momento. Y lo de abrir los ojos, ya lo hacemos, y cuanto más los abrimos más nos gustan nuestros MSX.
En lo que si creo que lleva razón es en que las multinacionales no desplegaron en su momento todo el potencial publicitario necesario para dar a conocer al MSX.Ciertamente es así. Siguiendo con la reflexión el Sr.Montané nos proporciona una serie de datos muy significativos sobre la biografia del MSX, algunos de los cuales no se sostienen ni con puntales. Por ejemplo, eso de que el MSX2 no era compatible con el 1 es sencillamente absurdo. Absolutamente todos los cartuchos diseñados para MSX funcionan a la perfección en un MSX2. Si se refería tan solo a los programas en cinta la cosa cambia algo, pero "algo" no significa "gran parte del software",como el dice. Más abajo escribe que la mayoría de los programas japoneses que poseemos y con los que disfrutamos,son copias. No voy a llevarle la contraria porque ciertamente tiene algo de razón, pero no tanta como se piensa. Es casi seguro que todos los usuarios poseen en sus casas 2 ó 3 cartuchos, 5 ó 6 cintas y un par de programas en disco totalmente originales y adquiridos legalmente. Porsupuesto que tenemos copias,pero es que acaso los usuarios de un PC,AMIGA o ATARI no las tienen?, pues claro que sí. A mi parecer no es esto lo que repele a



las firmas japonesas a establecerse en Europa.
Atención al penúltimo párrafo;leo textualmente:"Además, los usuarios de ordenador son niños en su gran mayoria y no quieren saber nada de rituales sado...". ¡Que Humillación!!!. El usuario más joven que conozco tiene 15 años y ya se afeita, y la media de todos ellos supera con creces los 20. Un tanto creciditos los niños ¿no?.
En cuanto a los rituales sadomasoquistas, no se muy bien a que se refiere pero supongo que se referirá a los problemas que hay para importar meterial desde Japon, que tampoco es para tanto.Y además para eso tenemos buenos importadores como LASP o R.Martin cuya seriedad está más que probada y que nos mantienen a la última sin demasiadas complicaciones.
Como vereis la historia da para mucho más, pero el espacio disponible no.Para solucionarlo os doy mi teléfono para que opineis al respecto
Tony Jiménez Jiménez.
(93) 335 91 71

MSX turbo R

NOMBRE:LENAM 〈レナム〉

COMPAÑIA:HERTZ ヘルツ

FORMATO:4 X



TIPO: CONVERSACIONAL

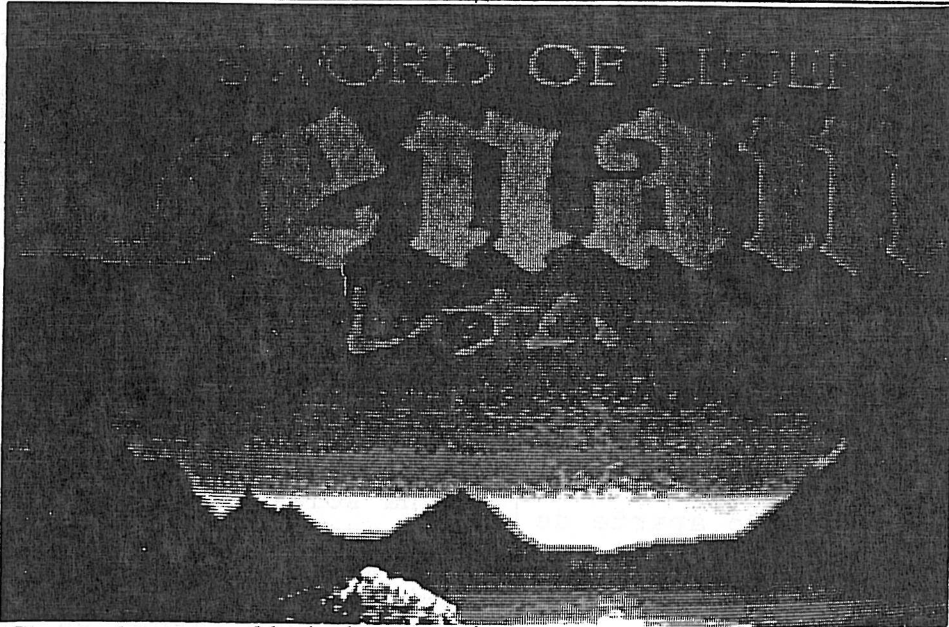
PRECIO:8.800 ¥

Típico de los japoneses es sacar un conversacional. Con el comentario que os vamos a dar en estas líneas , será como si estuvierais metidos de lleno en el juego. Tampoco vamos a olvidar que este juego es de la Compañía HERZ SOFT, una editora que aunque ha sacado pocos programas (tres contando este),los llena de unos detalles inimaginables.

TECLAS DE CONTROL:
CURSORES: Movimiento del personaje.
ESC: Salir de un menú.
SPACE: Utilizar opciones.

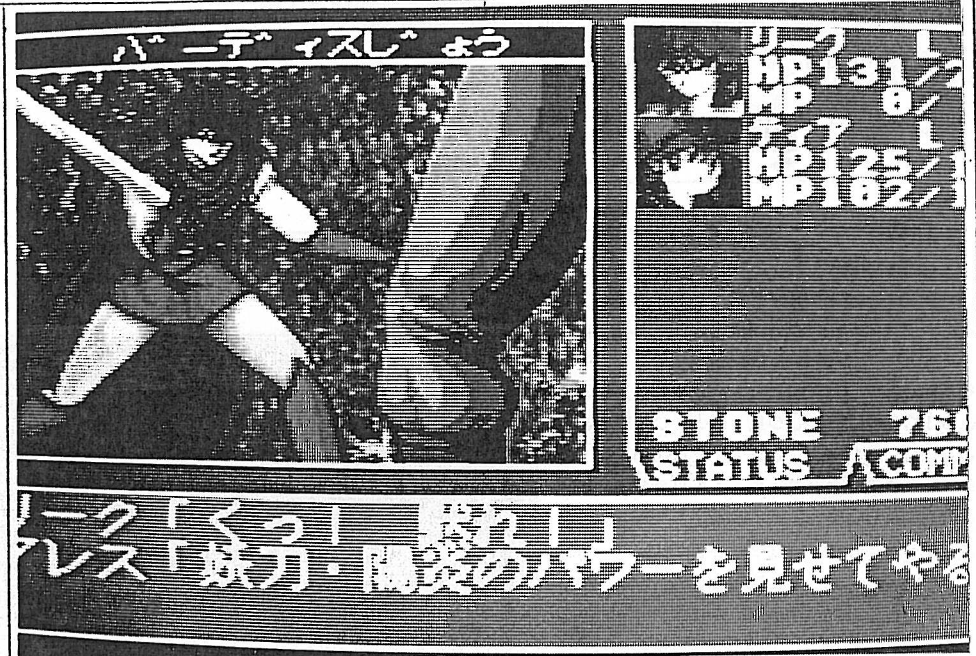
Cuando lucheís, os saldrá un menú con cinco opciones:
1 -Elegir enemigo para atacar.
2 -Utilizar MP (puntos mágicos).
3 -Intentar escapar.
4 -Utilizar objetos, armas, etc.
5 -Atacar automáticamente.

JUEGO:
Me presentaré soy SARGON , el guerrero más temible del reino. Hace algún tiempo una hechicera vino a buscarme para destruir el poder malefico de HAT, pero los problemas habían empezado porque HOR nos había atacado, y yo me encontraba en muy baja forma.
Dispuestos a morir conseguimos vencer a HOR.

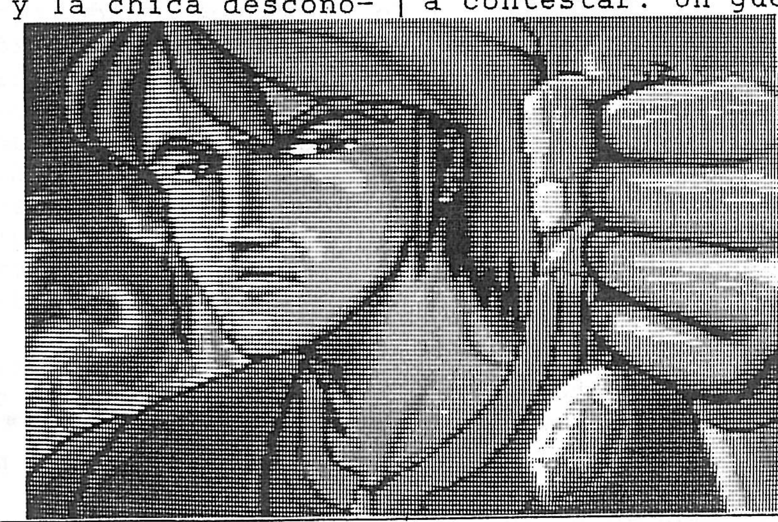


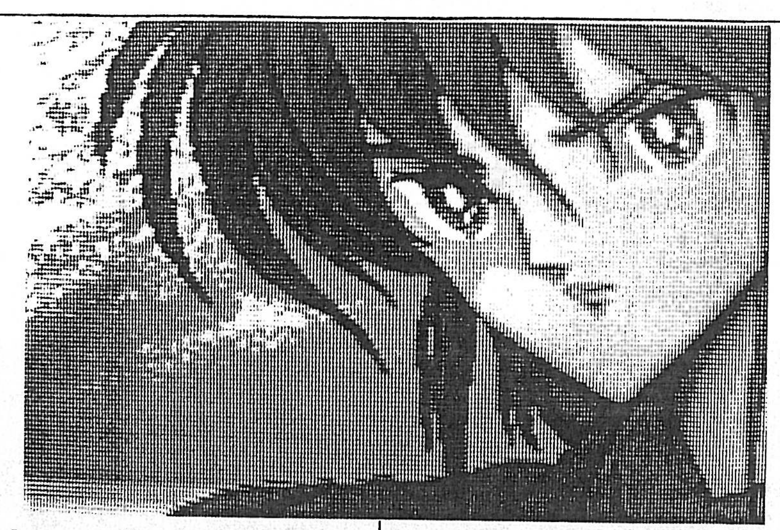
Después nos dirigimos a la cantina donde la camarera nos preguntó: ¿ Qué tomareís?.
No nos decidiamos, y harta de esperar la camarera se marchó, al cabo de un momento la camarera volvió y conversamos con ella. ¡ Resultó ser un ninja!
El cuál nos contó:
- Quién intenté desvelar el secreto de la espada sagrada de LENAM será destruído.
Yo no entendí nada,¿qué espada era esa? quizás la hechicera me había mentido, antes de tener respuesta a esa pregunta el Ninja se marchó.
Sólo le vimos correr, yo no dude en preguntarle a la hechicera, que era esa espada.
Ella me contestó:
- Es necesario poseer la espada sagrada de LENAM para destruir a HAT, y por cierto me llamó MISTY.
Ya sabíamos más cosas de nuestra supuesta cruzada por salvar el mundo, y nos dirigimos al pueblo de SANT.
Por nuestro camino nos encontramos con poderosos enemigos, al llegar al pueblo hablaremos con todo el mundo, y por supuesto con un cura.
Volvímos al pueblo de ZON, una vez allí MISTY me dijó:
- SARGON, según la información que nos han dado el pueblo de TET, esta hacia el este.
Nos dirigimos hacia dicho pueblo y allí un guardia nos impidio el paso, MISTY le dijo:
- Soldado,¿por qué nos cortas el paso?.
El soldado contestó:
- Nuestro lider esta enfermo, y tengo ordenes de cortar el paso a todos los desconocidos.
MISTY volvió a decir:
- Yo puedo curarle.
MISTY y el soldado se internaron en el la al-

dea. Yo dí un rodeo a la muralla y conocí a KEZ, ella dijo:
- SARGON, ¿ cómo tu por estos parajes?.
- He venido siguiendo la pista de HAT.
KEZ dijo:
- HAT esta en la otra parte del reino.
Sin esperar a la hechicera nos dirigimos al pueblo de ZON, allí nos dieron información sobre una medusa...
Salimos del poblado y nos dirigimos a la gruta de la medusa.
Nada más entrar comprobamos con nuestros ojos que la leyenda era verdadera, habían personas convertidas en piedras.
La medusa no tardó en aparecer, cerré los ojos y ataque sin ningún resultado,aparte de la risa de la medusa, entonces comprendí que la única forma de vencerla era atacar con los ojos abiertos. Sin pensarmelo dos veces los abrí, empecé a no sentir las piernas, utilice la espada de espejo y funcionó. La medusa, era una estatua de piedra, pero yo ni siquiera me sentía las piernas.
MISTY regresó y con un hechizo me dejó en mi estado natural.
Nos introducimos en una gruta, hasta encontrar al primer sirviente de HAT, arriesgandos nuestras vidas conseguimos vencerle, antes de que muriera se le cayó un objeto al suelo, un arma, pero sin ninguna ventaja ya que no la podíamos utilizar.
Volvimos al pueblo de ZON, allí hablamos con todos los habitantes, pero no nos dijeron nada nuevo. Nos dirijimos al pueblo de TET, donde no había ningún



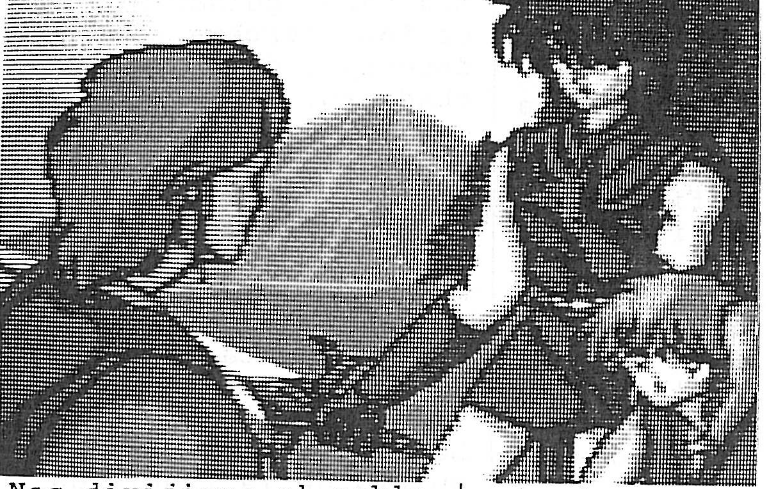
guardia cortando el paso. Nos introducimos en TET y resultó no ser un pueblo, sino un castillo.
En una sola vez KEZ se comió una manzana, MISTY se dio cuenta de que estaba envenenada pero fue demasiado tarde, ya que KEZ se la había comido entera. KEZ empezó a sentir un ardor en la barriga, si no hubiera utilizado un hechizo MISTY, KEZ ahora estaría muerto.
Bajamos por unas escaleras, doblamos una esquina ¡era una emboscada!. Siete guardias nos cortaron el paso y uno de ellos muy furioso nos dijo:
- Morireís ladrones.
KEZ y la chica desconocida les cortaron el paso, MISTY y yo entramos una alcantarilla. KEZ y la chica no tardaron mucho en venir, después de recorrer toda la alcantarilla no encontramos ninguna salida. KEZ se apoyó en una pared y se abrió una compuerta secreta. Yo fuí el primero en subir, arriba había una compuerta,la abrí, salimos. Arriba estava el rey del castillo rodeado de guardias. Nos dijo:
- MISTY primero me salvas de la muerte y ahora me quieres matar.
Yo entendí que alguien le había contado un cuento de chinos al rey, pero no nos dio tiempo a contestar. Un guerre-





ro desovedeciendo las órdenes del rey, nos atacó. Al segundo MISTY abrió una barrera para protegernos y aparte KEZ en menos de un segundo le lanzó un cuchillo. El guardia se transformó en un guerrero de HAT y escapó, por un lado era bueno que hubiera escapado ya que HAT le daría mejor castigo que nosotros.
El rey se sintió muy culpable y nos dejó marchar sin ningún castigo.

más duro de lo que pensaba pero al fin cayó. Nos dio un objeto y nos dijo:
-Solo teneís ocho lunas para encontrar la espada de LENAM.
Fuimos a la posada a descansar. Salimos del pueblo y nos dirigimos a la casa de un guerrero. Al llegar nos dimos cuenta de que no había nadie, volvimos al pueblo de SAY, hablamos con todos, y otra vez nos dirigmos a la casa. Al llegar nos dimos cu-



Nos dirijimos al poblado de SAY atravesando el mar,al llegar hablamos con todo el mundo y reposamos en la posada. Al salir un guerrero había destrozado gran parte del pueblo y también matado a casi todos los habitantes.
No tuvimos otro remedio que el de luchar. Era

enta de que la chimenea estaba encendida,entramos, era JAX, un viejo amigo mío. Le dije:
- Los pueblerinos me dijeron que aquí había una piedra para encontrar la espada de LENAM. JAX contestó:
- Necesitará varios objetos para encontrar la espada de LENAM.

Diciendo eso me dio la piedra. Volvimos al pueblo de SAY.

AYUDAS PRACTICAS:
- El objeto que os de el enemigo de la cueva de la medusa, no lo vendaís. Igual pasa con los que os den por el camino.
- Lo más seguro que las espadas, escudos, armaduras, etc. que os den por el camino, no os las podreís conectar, si os pasa eso cuando os hagaís un rank probaroslas.
- Cuando tengaís a uno de vuestros personajes en baja energía (especialmente SARGON) para rellenarlo cogereís la magia de MISTY o de la chica desconocida, os saldrá un menú cogereís la primera opción y elegireís a quien queraís rellenar.
- Esto más que una ayuda es un descuido ya que no os he dicho que entre pueblo y pueblo



siempre encontrareís enemigos.

CONCLUSION:
Muy próximamente os haremos llegar la segunda parte de este popular programa, de la casa HERTZ SOFT.

ヘルツ Hz

NOMBRE:SORCERIAN ソーサリアン

COMPAÑIA:TAKERU ブラザー工業

FORMATO:5 x 3.5"2DD

MSX2 MSX turbo R MSX2+ MSX MUSIC

TIPO: RPG

PRECIO:8.800 ¥

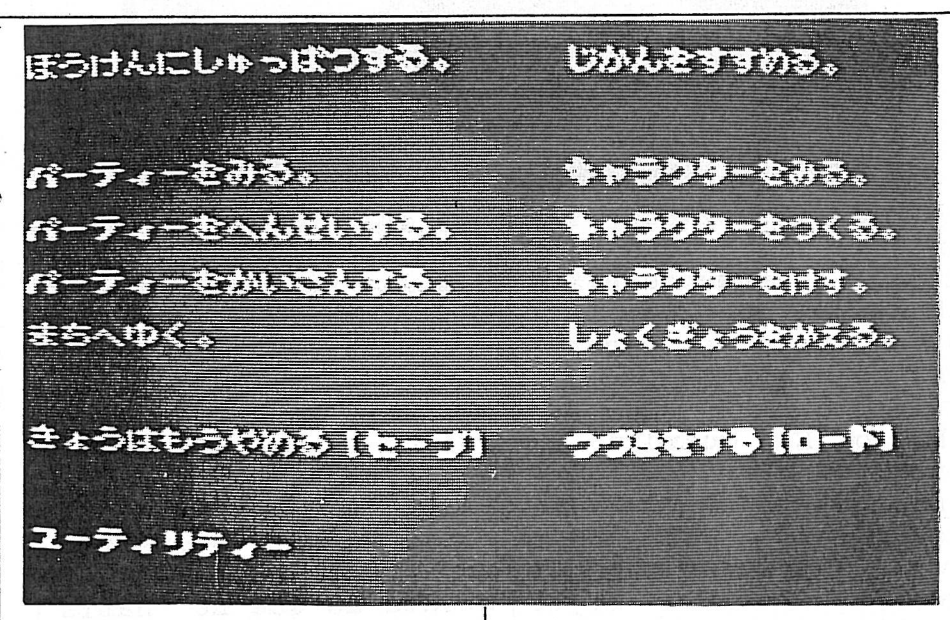
Hace mucho tiempo, tanto que las memorias ni siquiera existían. El amor no había sido sembrado entre las personas, y habían hombres que se metían en precarias aventuras para probar su valor y su coraje. La gente les llamaba... SORCERIAN.

Como podeís ver este fascinante programa sacado en su día por la casa FALCOM, para los usuarios de PC, se ha convertido de la noche a la mañana en un programa para MSX por las manos de TAKERU.

El programa aunque esta diseñado para MSX 2 funciona perfectamente en los MSX TURBO R y con una rápidez asombrosa (lo teneís que ver). En sí este es uno de esos programas que todos estabamos esperando, sin muchas complicaciones, sin Game Over, una serie de mundos para conquistar en los que tu precisamente eres uno de los protagonistas.

Un juego en el cuál no hay final, tenemos que liberar una serie de mundos y una vez acabados podemos volver a ellos y todo nos lo encontraremos igual, como si no hubieramos estado.

Esto quiere decir lo siguiente: TAKERU acaba de sacar una nueva versión llamada Sen Koku Sorcerian, Para los que habeís terminado todos los mundos del primer programa.¡Ah!Y en cualquier momento TAKERU te puede publicar diversos discos de escenario con nuevos mundos o discos de UTILITY. Vamos, que hay SORCERIAN para mucho rato; tanto como quiera TAKERU.



Os hemos incluído una fotografía con el fatidico menú y os explicamos el significado de cada frase de izquierda a derecha.

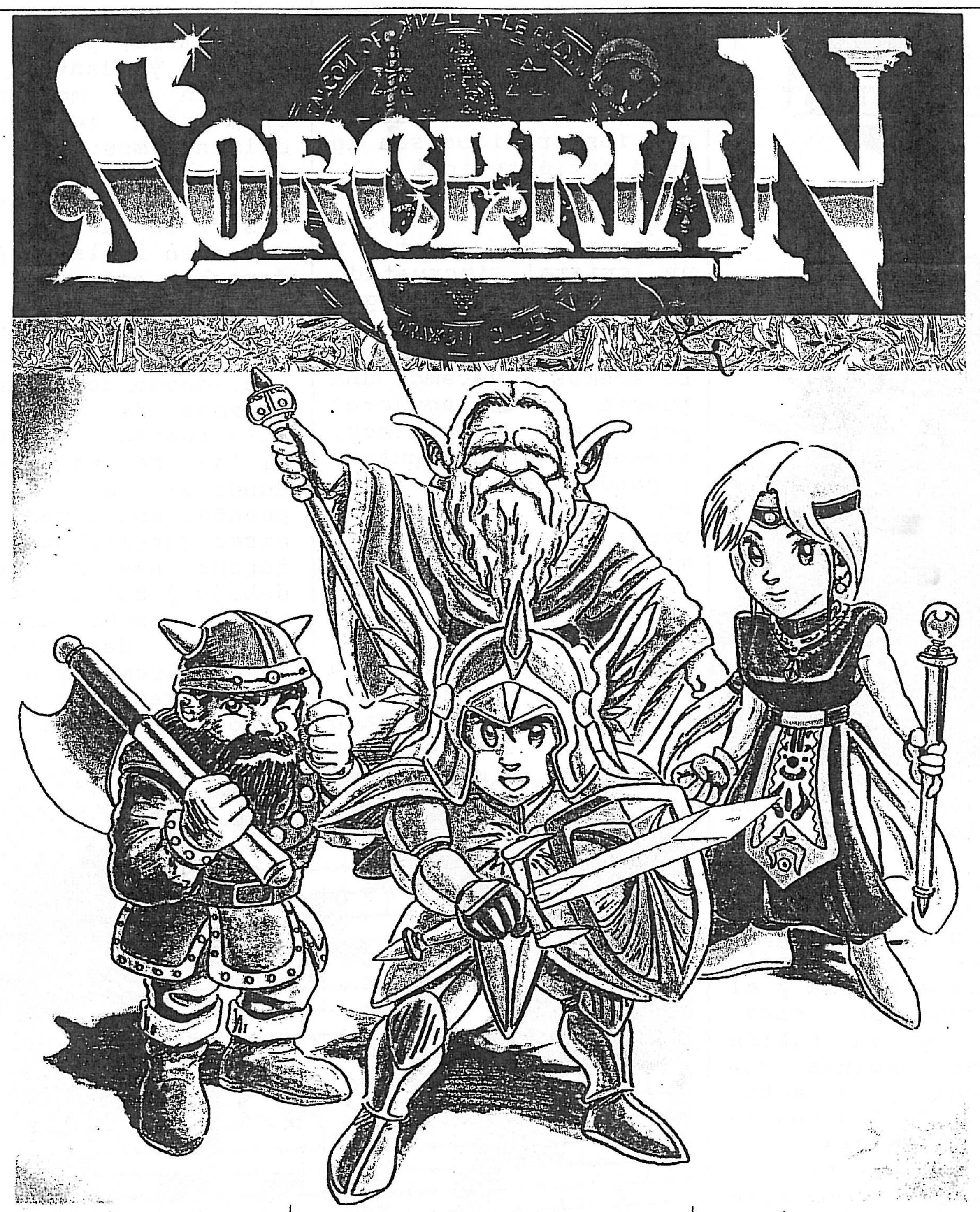
Menú de la izquierda:

1- Elegir mundo y jugar (1 año).
2- Características de los aventureros.
3- Elegir miembros de grupo.
4- Deshacer el grupo.
5- Tiendas (comprar armas, hechizos, etc.).
6- Grabar situación.
7- Utilidad para futuras ampliaciones.

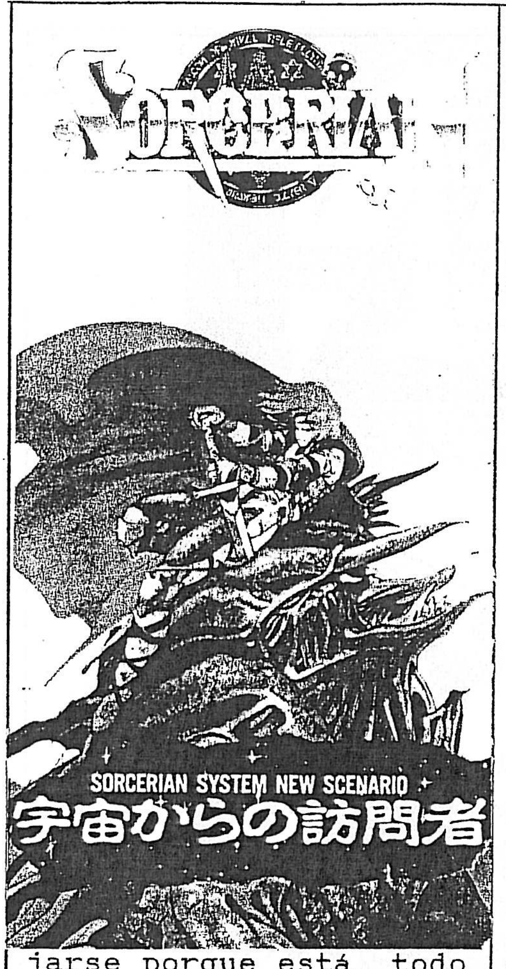
Menú de la derecha:

1- Quedarse una temporada en el pueblo.
2- Características de los personajes.
3- Crear personajes.
4- Eliminar personajes.
5- Oficio de los aventureros.
6- Cargar situación.

Lo primero que haremos será: pulsaremos la opción tercera de la derecha , donde hay luchadores, hechiceros, enanos y elfos, masculinos o femeninos, cada cuál con ciertas características generales de fuerza, resistencia, magia, inteligencia. Después nos iremos a la opción quinta de la derecha y le eligiremos un oficio a cada uno. Luego, nos iremos a la quinta de la izquierda, que son las tiendas donde los armaremos y les compraremos algún hechizo. La bruja nos vendera hechizos y el rey nos hará subir de nivel cuándo tengamos suficiente experiencia. Nos vamos a la opción tercera de la izquierda y formamos un grupo de cuatro personajes. Des-



pués nos iremos a la opción sexta de la izquierda y grabaremos la partida en el User Disk (el User tiene que ser el que acompañe al juego original, no sirve ningún disco normal con formateo a doble cara). Una vez hecho esto, pondremos la primera opción de la izquierda y te pide un disco escenario el que quieras y eliges uno de los mundos de ese disco, aunque hay algunos a los que solo se puede entrar teniendo ya un cierto nivel. Después de cargar nos pedirá el Program Disk, y por último otra vez el escenario Disk. El planteamiento del juego es realmente bueno, no hay protagonistas fijos ni un guión predefinido, sino que hay un conjunto de mundos o aventuras por afrontar. Hay un pueblo del que surgen los personajes que manejaremos: estos son creados a nuestro gusto y no son estáticos, sino que van envejeciendo un año en cada aventura. Ganaremos experiencia y dinero con lo cuál irán variando sus parámetros, con las aventuras corridas o con el oficio que desempeñan al quedarse en el pueblo. Este aspecto del oficio de los personajes no puede mane-



jarse porque está todo en japonés, pero no es imprescindible para jugar.

NOTA: En la MSX MAGAZIME (octubre), viene una tabla con los oficios y parámetros que modifican la experiencía y el dinero que se gana. También hay un tablón de varias páginas con los hechizos y antihechizos, de los cuáles hay una infinidad.

TECLAS DE CONTROL:

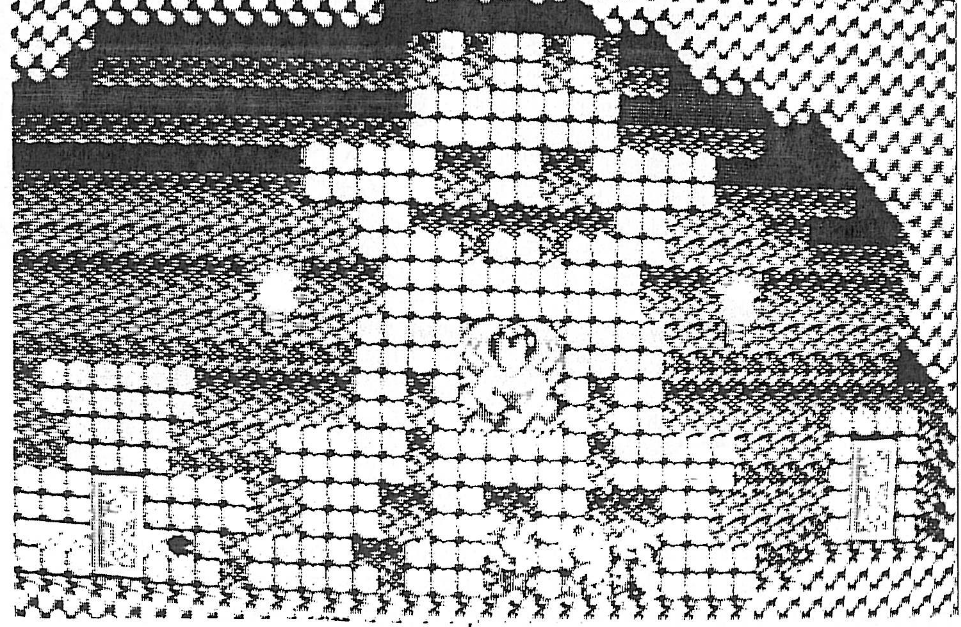
- CURSORES: Movimiento de los personajes.
- Z/ SPACE: Si/ disparo mágico.
- X/ RETURN: No/ ataque con armas.
- C: Cambiar de lider.
- S: Status.
- I: Inventario.
- E: Equipación (armas, escudos).
- CAPS: Quitar/Poner el marcador HP y MP.

OBSERVACIONES:

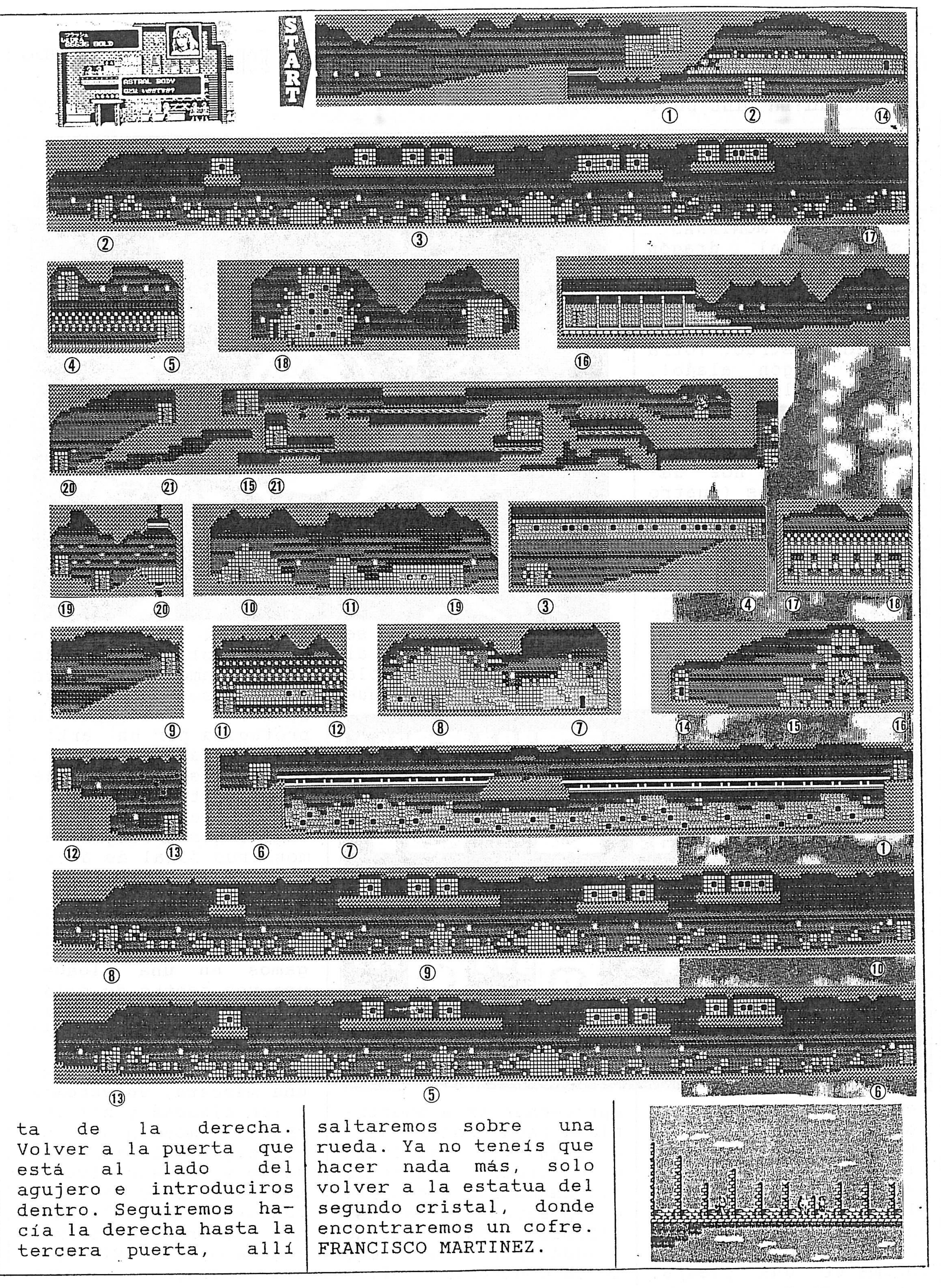
Os hemos puesto el mapa del primer mundo, para que más o menos os hagaís una idea de como funciona. Y no os hemos querido incluir muchas fotografías, debido a que los gráficos son un poco antiésteticos.

PRIMER MUNDO

Iremos hacía la derecha y veremos un puente y un cristal incrustado en una pared, lo cogeremos con lo cuál el puente desaparecerá, bajaremos y veremos una puerta y un agujero, por el que entraremos, iremos hacía una puerta y pondremos el cristal en ella. Cuándo la puera se abrá entraremos y seguiremos hasta ver una estatua y otro cristal, el cuál cogeremos y volveremos a la puerta, para ir al lado contrario al agujero. Nos situaremos debajo de una estatua y



colocaremos el segundo cristal, habiendo hecho esto una puerta se nos abrira, entraremos y mataremos al enemigo de fase. Volveremos al agujero y saldremos con los dos cristales en nuestro poder. Entraremos en la puerta y continuaremos nuestro camino por la derecha, nos introduciremos por la primera puerta que veamos y dentro nos saldrán un montón de enemigos a los cuáles eliminaremos y nos introduciremos en otra puerta. Una vez salgamos de la puerta, caeremos en la lava. A la derecha podremos ver una puerta, donde entraremos y seguiremos otra vez hacía la derecha, donde nos introduciremos de nuevo en otra puerta. Saldremos al lado de una puerta, donde al lado hay un puente, en el medio del mismo veremos una antorcha, nos situaremos debajo y saltaremos,habiendo hecho esto el puente desaparecerá, nos tiraremos y nos introduciremos en un agujero. Probaremos todas las puertas, hasta que llegemos a una sala con un pequeño lago y una puerta, entraremos en la puerta y desconectaremos todo el agua. Al salir veremos una estatua, nos acercaremos a ella y colocaremos un cristal. Volveremos al puente, pero está vez no salteís en la antorcha, entrad en la puer-

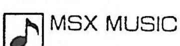


ta de la derecha. Volver a la puerta que está al lado del agujero e introduciros dentro. Seguiremos hacía la derecha hasta la tercera puerta, allí saltaremos sobre una rueda. Ya no teneís que hacer nada más, solo volver a la estatua del segundo cristal, donde encontraremos un cofre. FRANCISCO MARTINEZ.

NOMBRE:SEED OF DRAGON シード オブ ドラゴン

COMPAÑIA:RIVER HILL SOFT リバーヒルソフト

FORMATO:3 X 3.5"2DD

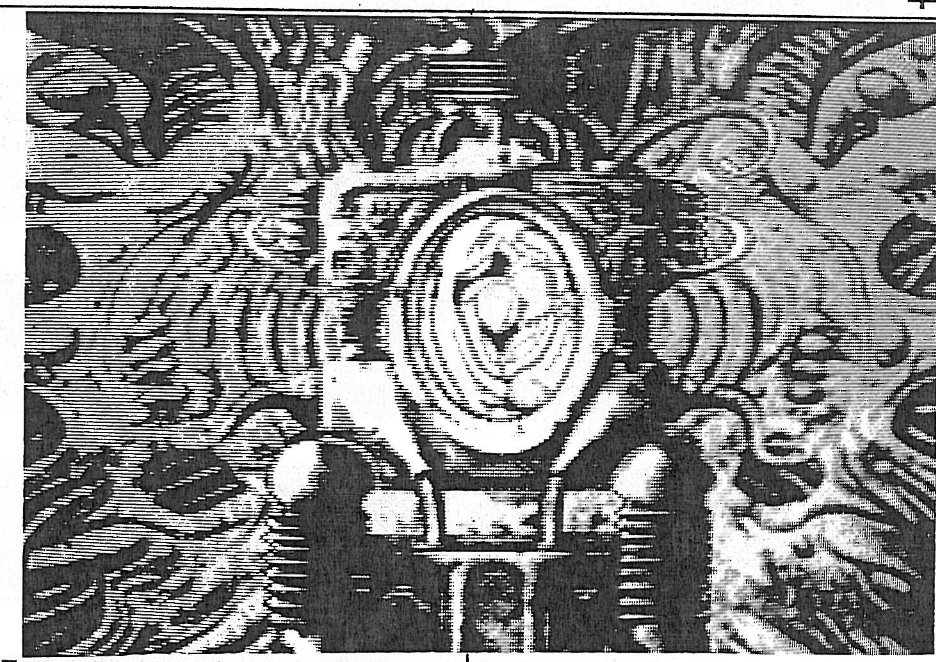


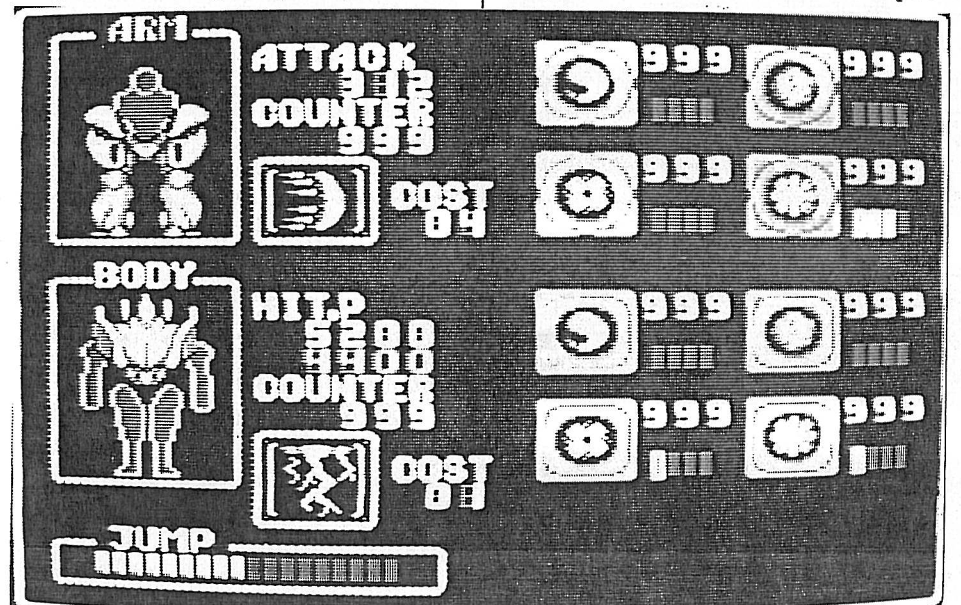
TIPO: ARCADE

PRECIO:8.800 ¥

AREA 4 : LAS MONTAÑAS

Buscaremos al dragón alado y lo aniquilaremos. Volveremos a tomar el mismo camino y nos toparemos con el segundo gran monstruo. ¡Otra vez el dragón alado!. No importa, lo volvemos a aniquilar. Buscaremos una diadema roja y después unas cabezas giratorias que nos darán unas llaves (cuatro serán suficientes). Seguidamente nuestra búsqueda ira dirigida a encontrar un objeto que nos será de utilidad. Regresaremos al lugar donde encontramos al segundo monstruo y buscaremos una zona donde hay una viga que no nos



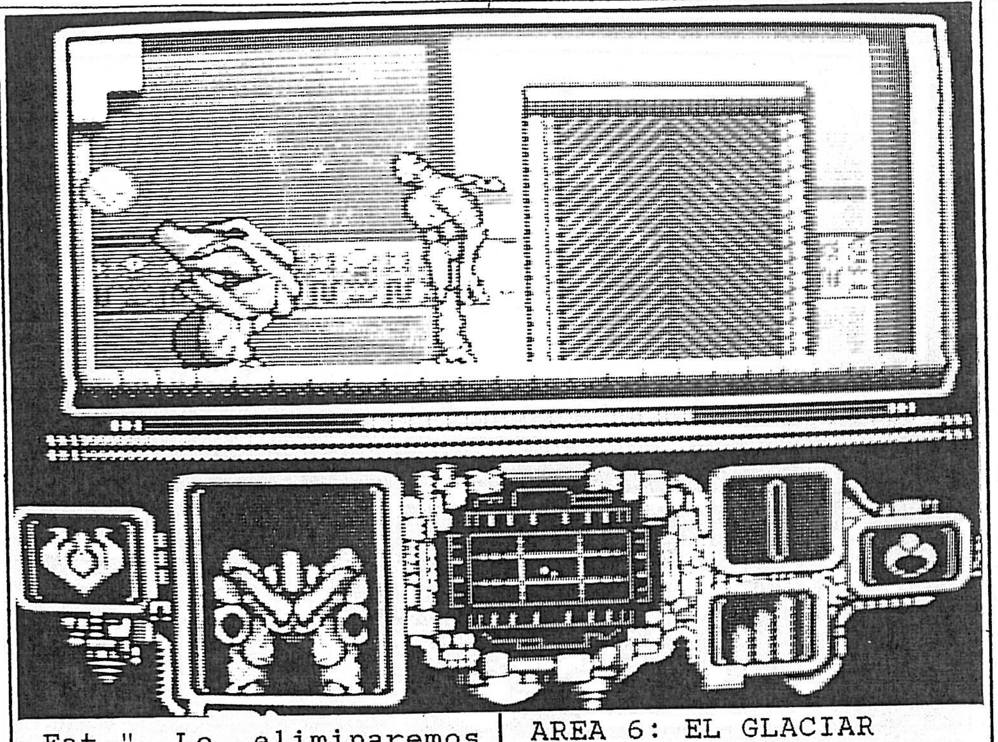


deja pasar . Aquí será donde utilizaremos el objeto obtenido anteriormente para seguir avanzando. Buscaremos al tercer enemigo que en esta ocasión es una estatua que vuela encima de una piedra.

En un momento dado se abrirá y dejará al descubierto una bola roja. Tendremos que aprovechar esta oportunidad para poder atacar. Una vez finalizado este tramo seguiremos avanzando por una serie de piedras flotantes. Debemos tener mucho cuidado para no caer, de lo contrario volveriamos al principo de la pantalla. Superado este tramo buscaremos un ascensor que nos subirá a una puerta protegida por un artilugio mecánico. Nuestra misión será la de destruir todo lo que se interponga en nuestro camino hasta llegar al monstruo final de área.

AREA 5: LA CIUDAD

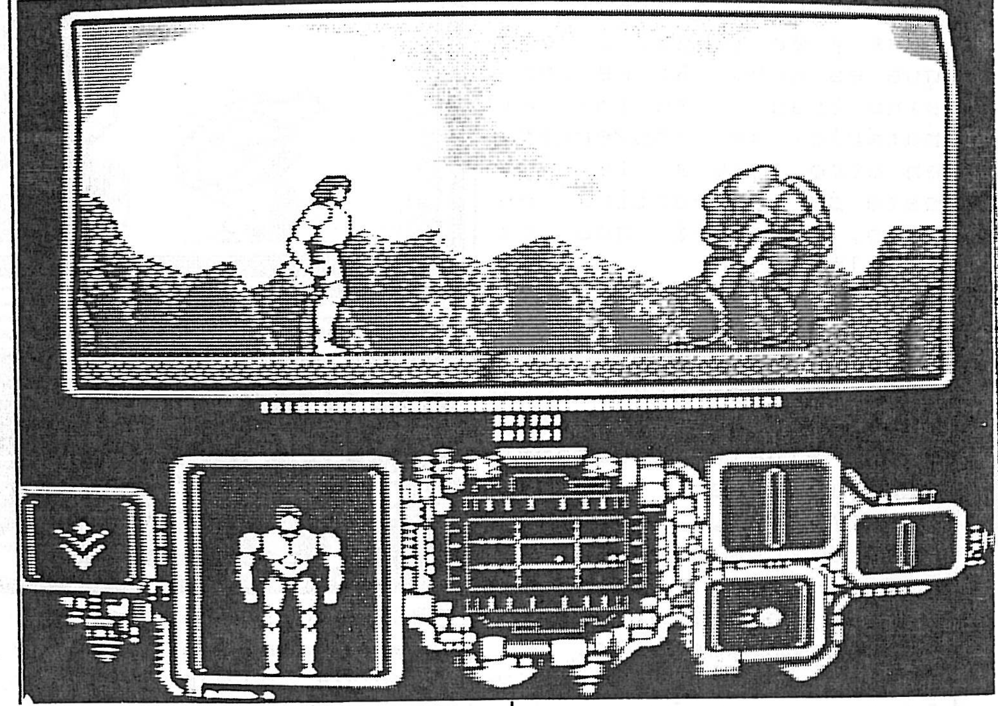
Nada más empezar nos dirigiremos hacía la derecha hasta que caígamos en una cloaca, una vez dentro de ella, nos dirigiremos hacía la derecha esquivando las otras cloacas. Buscaremos algo así como una máscara, volveremos a las cloacas y nos introduciremos en una de ellas. Seguiremos andando y no encontraremos nada, pero al intentar salir, del agua nos saldrá el primer gran monstruo "El super esplendoroso Deform



Fat ". Lo eliminaremos y nos iremos de esta cloaca, para introducirnos en otra, buscaremos una especie de martillo y subiremos a las plataformas, hasta llegar al exterior. Saltaremos otra vez las cloacas, hasta llegar a una puerta guardada por un monstruo rojo. Bajaremos por las escaleras y esperaremos a que el metro se detenga. Buscaremos una especie de chorro de luz que nos transportará al sitio más tenebroso de las tinieblas. Buscaremos una puerta, que dentro hay un objeto, lo cogeremos y luego buscaremos una sala llena de ojos, hasta que lleguemos a un cuarto con dos puertas, tendremos que entrar en la situada más a la izquierda, nos volveremos a encontrar nuevamente con dos puertas donde volveremos a entrar en la de la izquierda, y una vez en otra sala entraremos por la de la derecha, la cuál nos llevará a la guarida del enemigo final de área.

AREA 6: EL GLACIAR

Nada más empezar buscaremos unas escaleras que subiremos y subire-



mos hasta llegar arriba de las plataformas. Buscaremos una puerta donde encontraremos al primer gran monstruo, un gran robot rojo, una vez destruído buscaremos una palanca que accionaremos y a la izquierda veremos como se abre una caja fuerte, donde nos aparecerá algo así como una bola.

Ahora buscaremos una sala donde hay unos enemigos azules, que al ponerse nerviosos se parten en cuatro. A la derecha de la pantalla arriba, hay un objeto, el cuál cogeremos. Ahora buscaremos el segundo gran enemigo, que es el mismo robot de antes pero en azul. Después de eliminarle veremos un cartel, el cuál tendremos que leerlo. Ahora buscaremos un rayo de electricidad que si no tenemos dos llaves como mínimo nos echarán fuera (las llaves nos las darán una especie de escarabajos del desierto). Una vez las llaves en nuestro poder podremos llegar abajo del todo, hasta que encontremos al tercer gran enemigo. Una vez destruído saldrá el cuarto enemigo, unos robots muy peligrosos, uno a la izquierda y otro a la derecha. Tenemos que tener cuidado con los rayos que tira, el cuál te resta media vida. Una vez destruídos subiremos a las plataformas, hasta

encontrar al quinto gran enemigo, el cuál baja del techo.Después de destruirlo nos encontraremos con el sexto gran enemigo, el robot rojo y el robot azul. Los dos juntos contra tu persona, pero si utilizas los 24.000 MHZ negativos, los paralizarás y no te será muy díficil destruirlos A la derecha hay una entrada muy extraña, entraremos y subiremos las plataformas. Luego buscaremos un sitio que podamos ir a la derecha hasta llegar a una puerta en que justo encima encontraremos algo con lo que nos permitira el acceso a esa puerta. Buscaremos al gran monstruo final de área y de juego. ¡ Pero que es esto! No es uno, sino tres, y encima al matarlo se convertirá en otro, que a la vez este se convertirá en otro, y ese si que es el último.

FINAL:

El final será mejor que lo veaís vosotros mismos, no es gran cosa pero es suficiente, para alucinar durante unos minutos.

VALORACION:

- Gráficos grandes y buenos.
- Buen colorido.
- Músicas pasables.
- Movimientos rápidos y buenos, para lo grandes que son.

El juego no èstá mal del todo, contando que es el primero de 16 bits, pero el TURBO R, puede llegar a hacer cosas mucho mejores.

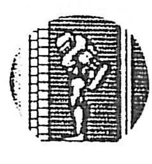
TRUCOS:

Si encendemos el TURBO R con el disco primero de juego y el WORLD PROCESOR conectado y mantenemos las teclas <BGM> pulsadas, obtendremos unas músicas y efectos diferentes en el juego.

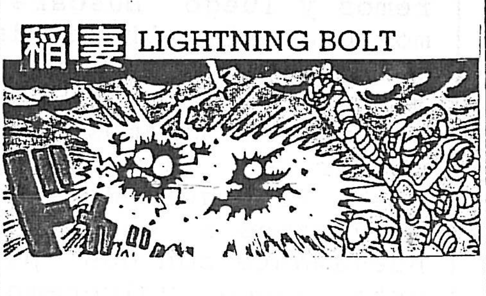
Si apretamos simúltaneamente las teclas <SDFGHJKL> y luego conectamos el ordenador obtendremos 999 de todo y nunca se agotarán las armaduras.

FRANCISCO MORALES.

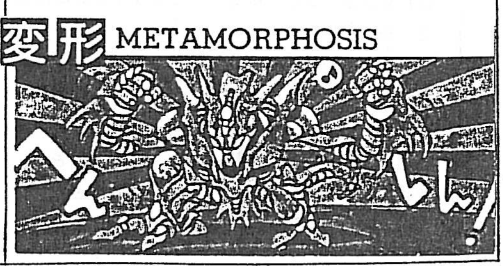




稲妻 LIGHTNING BOLT



変形 METAMORPHOSIS



NIHONGO-HARDWARE

Cuentavueltas para Scalextric controlado por tu MSX:

Vamos a explicaros una forma sencilla de fabricar un dispositivo que nos permita, entre otras cosas, controlar con el MSX el número de vueltas, así como el tiempo empleado en ellas de nuestro Scalextric. El circuito es lo más sencillo que existe, los materiales necesarios son los sig:

- Un cable de Joystick (podeís desmontar el vuestro y tomarlo prestado).
- Un fotodiodo (cuesta unas 120 pts. en cualquier tienda de componentes).
- Una resistencia de 330 ohomios (aunque puede funcionar con cualquier otra de menos de 100 kohomios. Precio unas 5 pts.).

Lo primero que hay que decir es que no tengaís miedo de estropear el ordenador, puesto que con este circuito lo peor que pueda pasar es que no detecte el paso del coche, pero el ordenador no se estropea.

Veamos primero como conseguir el cable del Joystick. Lo primero que haremos evidentemente es desmontarlo, desatornillando la tapa hasta que veamos las conexiones de los cables a la placa de circuito impreso. Normalmente las conexiones no van soldadas, sino con unos conectores especiales que permiten ponerlos o quitarlos cuando se quiera.

Quitamos todas las conexiones hasta quedarnos solo con el cable, teniendo la precaución de apuntar como estaban conectados antes de quitarlos.

Lo siguiente es conectar entre sí el fotodiodo y la resistencia de este modo (ver dibujo).

Después de hacer esto tenemos que conectarlo al cable del Joystick; esto lo haremos conectando la patilla que nos queda libre de la resistencia al cable correspondiente de disparo (suele ser el de color naranja, en los Joysticks quickshot) y la patilla que nos queda libre del fotodiodo la conectaremos a la masa del cable (o sea, al cable de color negro). Una vez hecho esto ya podemos conectarlo al ordenador. Para probar si funciona teclearemos este sencillo programa:

```
10 Locate 10,10: Print Strig (1)
20 Goto 10
```

Colocamos el fotodiodo apuntando hacia una lampara que tengamos cerca y la vamos alejando o bien pasamos la mano entre la luz y el fotodiodo; con lo cuál ha de cambiar el valor del Strig (1).

Si esto no ocurre puede que hayaís conectado al revés los cables. Les dais la vuelta y lo probaís otra vez. Si sigue sin funcionar, puede que en vuestro Joystick el cable de disparo no sea el naranja, en cuyo caso podeís probar con otro. Lo que si es seguro es que el negro es la masa

Una vez que ya funcione todo lo demás está en manos de vuestra imaginación para usarlo;simplemente con un IFSTRIG (1) THEN... ya podeis controlar el tiempo que tarda el coche en dar la vuelta,(poniendo el fotodiodo y una lampara a ambos extremos de la pista). O si se acerca alguien a la habitación (poniendo el fotodiodo a un lado de la puerta y una lampara al otro lado). Insisto, no hay ningún peligro de que se estropeé el ordenador, si seguis al pie de la letra las instrucciones anteriores.

ROBERTO MARTINEZ
C/ Hernando de Acuña
Nº 6, 4º A
47014 VALLADOLID

FOTODIODO

RESISTENCIA

PATA CORTA

PATA LARGA

AL CABLE NARANJA

AL CABLE NEGRO

AL ORDENADOR

ANUNCIOS

NUEVO CLUB DE USUARIOS ANDALUCES, PARA MSX:
CLUB SUR
C/GUATEMALA Nº 10
ZAIDIN - GRANADA
C.P. 18007
TLF./FAX 958-817642

DESEARIA CONTACTAR CON GENTE QUE ESTE DISPUESTA A GRABAR DEMOS DE MSX2 CON FM PAC.MSX2+, MSX TURBOR EN VIDEO VHS ESTOY DISPUESTO A PAGAR PRECIOS RAZONABLES.ESCRIBIR A ALBERTO.C/JUAN DE AUSTRIA 82,12600 VALL DE UXO - CASTELLON O LLAMAR AL 964-660670. DE 18H.A 19H.SABADOS Y DOMINGOS TODO EL DIA.

ME INTERESARIA CONTACTAR CON USUARIOS QUE TENGAN EL ORDENADOR DE PHILIPS VG8235,PARA DOBLE CARA;Y QUE TENGA CONECTADO EL KIT DE LAPS.TAMBIEN CONTACTARIA CON PERSONAS QUE TENGAN UNA UNIDAD DE DISCO TOSHIBA,POR PROBLEMAS EN LA EPROM.
MOISES VENTURA
TLF.93-3915398

OCASION VENDO ORDENADOR MSX2,NMS8245 CON 256K.Y DOBLE CARA.MONITOR DE FOSFORO VERDE PHILIPS "12",MANUALES DE INSTRUCCIONES ,REVISTAS DE MSX DE TODAS LAS EDITORIALES ,JOYSTIC ,JUEGOS ORIGINALES, CABLE PARA CASSET.TODO ESTA NUEVO Y SU PRECIO ES DE 40000
MIGUEL ALBORS OGAYA
C/ DOS DE MAYO Nº19,3º 5ª GANDIA - VALENCIA.

VENDO CARTUCHO MSX2 VAMPIRE KILLER POR 2500 LUIS TEL.93-7184574

VENDO PHILIPS NMS 8280 CON MUY POCO USO TRANSFORMADO POR LASP EN UN MSX2+,REGALO 50 DISCOS, RATON Y COLECCION COMPLETA DE MSX-CLUB Y EXTRA.TODO EN PERFECTO ESTADO,PRECIO A CONVENIR.LUIS GUIRAO ALVAREZ AVD.CONSTITUCION 30,1º E,03360 CALLOSA DE SEGURA - ALICANTE.
TELEFONO 96-5311417

VENDO ORDENADOR SANYO WAVY 70 FD,MSX2+ CON 512K.REGALO CABLE DE EUROCONECTOR,TRANFORMADOR 125/220, PROGRAMAS Y JUEGOS PARA EL 2+, POR CAMBIO AL TURBO R, TODO ESTA NUEVO.100000 ANTONIO PINEDA C/ GENERAL DAVILA 43 ATICO A 39006 SANTANDER TELF. 942-225749.

CAMBIO PROGRAMAS DE MSX 2, 2+ EN DISCO 3/5 MANDAR LISTA A:LUIS A. VALVERDE C/ PUERTO 17, 5º ,20003 SAN SEBASTIAN GUIPUZCOA TLF943-422735

CAMBIO JUEGOS CON GENTE DE TODA ESPAÑA.TAMBIEN COMPRARIA UNIDAD DE DISCO PARA MSX1 PODEIS LLAMAR A: JOSE MARTINEZ TELEFONO 957-239615

VENDO LOS SIGUIENTES ARTICULOS: ORDENADOR PHILIPS 8280 DOS UNIDADES,MANUALES CABLES,MAS DE 30 REVISTAS DE MSX-CLUB Y MAS DE 90 DISCOS CON PROGRAMAS MUY DEL MOMENTO,MUSIC MODULE, TAMBIEN REGALO VARIOS CARTUCHOS;POR 135000;YA INCLUIDO LOS GASTOS DE ENVIO. PONEROS EN CONTACTO CON:ANTONIO QUEVEDO AVD.LA FERIA 2-8, 6º H 35012 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA,O BIEN LLAMANDO AL 928-416067

ATENCION COMPRO MSX2 CON UNIDAD DE DISCO. INTERESADOS ENVIAR CARACTERISTICAS DEL ORDENADOR Y PRECIO A:
JOSE LUIS CAMBA ROMERO
C/ S. ANTONIO Nº37
15624 ARES (LA CORUÑA)

VENDO CARTUCHOS DE MSX1 Y MSX2,NUEVOS A ESTRENAR LLAMAR A: FRANCISCO MARTINEZ. MOLLET DEL VALLES TELF.93-5936133

VENDO JUEGO PARA EL TURBO R,ILUSION CITY EN ORIGINAL POR 9000 PTS. TAMBIEN COLUMNS POR UNAS 4000 PTS.LLAMAR A: FRANCISCO MORALES TELF. 93-3071521

VENDO MSX2 VG8235 DE PHILIPS,ESTA COMO NUEVO CON REVISTAS INPUT Y MSX-CLUB POR 50000 PTS. NEGOCIABLES,REGALO JUEGOS. JUAN ANTONIO C/VIA JULIA 115 1º 1ª 08031 BARNA. TELF.93-3500388

INTERCAMBIO PROGRAMAS CON USUARIOS DEL MSX2, 2+;ENVIAR LISTA.
TAMBIEN COMPRARIA LOS Nº DE MSX-CLUB DEL 1 AL 26 Y 34,40,43,47 Y 48. COMPRO TAMBIEN LOS Nº DE INPUT 1 AL 7.
VENDO LO SIGUIENTE: UNIDAD DE DISCO CON CONTROLADOR EN PERFECTO ESTADO POR 30000 PTS. ORDENADOR CANON V20 POR 6000 Y LOS SIGUIENTES CARTUCHOS: ANDOROGYNUS (2000);VALIS 1 (1500); GALIOUS(1500);NEMESIS 1 (1000);BREAK DOWN (500) TODOS LOS CARTUCHOS POR 5500,EL ORDENADOR Y LOS CARTUCHOS 9500,Y TODO LO CITADO POR 36500 SERGI TLEF.93-8707843

NIHONGO (JAPONES EN IDIOMA).RAMON CASILLAS APDO. CORREOS 150,08900 HOSPITALET - BARCELONA

J A P O N E S

Apollo Japanese-english dictionary. 556 págs.	1.215,-
Apollo english-japanese dictionary. 626 págs.	1.215,-
A new dictionary of kanji usage. 1987 (9ª reimpr.), 491 págs., tela	7.330,-
BALBI.- Grammatica e vocabolario della lingus giaponese. 1976, 265 págs., rtca.	1.120,-
CURTIS HEPBURN.- A japanese and english dictionary with an english and japanese index. 1983, 555 págs., apendice 132 págs., tela	5.340,-
Diccionario ilustrado de español-japones. 811 págs.	6.200,-
Diccionario práctico japonés-español. 759 págs.	6.200,-
GONZALEZ/ISSHIKI.- Diccionario español-japonés. 1986, 1.547 págs., plástico	8.300,-
Japanese for busy people. By: Association for Japanese-Language Teaching. 1984, 213 págs., rtca.	3.750,-
Japanese for today. 1983, 399 págs., tela	6.275,-
Juego 8 cassettes	14.070,-
Le japonais sans peine. Tome 1. 1985, 365 págs., tela	2.405,-
Tome 2. 1987, 550 págs., tela	2.405,-
Cassettes 1	9.150,-
Cassettes 2	9.150,-
KOSAKA MITAMURA.- Let's learn katakana. Second book of basic japanese writing. 1985, 88 págs., rtca.	1.670,-
KOSAKA MITAMURA.- Let's learn hiragana. First book of basic japanese. 1987, 71 págs., rtca.	1.670,-
LANGE.- 201 japanese verbs. 1971, 209 págs., rtca.	1.425,-
MAEDA.- Let's study japanese. 1986, 130 págs., rtca.	890,-
MARTIN.- Essential japanese. An introduction to the standard colloquial language. 1983, 462 págs., tela	2.440,-
De MENTE.- Japanese in plain english. 1987, 237 págs.	1.265,-
MIURA.- Japanese words and their uses. 1987, 240 pg.	2.415,-
MONANE.- Japanese made easy. 1984, 202 págs., rtca.	2.250,-
MORIYAMA.- The practical guide to japanese signs. 1st. part. Especially for newcomers. 1987, 170 págs.	1.950,-
2nd. part. Making life easier. 1987, 176 págs.	2.645,-
OMORI.- Simple japanese. 1986, 60 págs., rtca.	1.190,-
O'NEILL.- An introduction to written japanese. 1987, 243 págs., rtca.	1.915,-
O'NEILL.- Japanese kana workbook. 1988, 128 págs.	1.670,-
PLANAS/RUESCAS.- Japonés hablado. 1984, 813 págs.	3.250.-
SCHWARZ.- Everyday japanese. A basic introduction to the japanese language and culture. 1986, 206 pg.	1.590,-
SHAAD.- A pocket guide to reading katakana. 1987, 80 págs., rtca.	1.670,-
TAZUKO AJIRO.- Japanese made easy. 1981, 202 págs.	1.590,-
TORRES I GRAELL.- Kanji, la escritura japonesa. 1983, 252 págs., rtca.	1.300,-
YOSHIDA.- Japanese for beginners. 1988, 208 págs.	7.030,-


SNATCHER
XAK - THE TOWER OF GAZZEL
R.P.G.
-FRAY-
RENO
RENOVATIO GAME
A1GT
ソーサリアン
SORCERIAN
turbo R
DISC
MSX IS THE SYSTEM
2+
サーク2
COMPILE
#25
R
A1-ST
MSX2
DANTE
ASCII
A QUE OS FLIPA EL FANZINE
SD
DRAGON QUIZ
70 FD
DISC STATION 30#
COMPILE -1991-
C G MACHINE MSX
ANTONIO QUEVEDO VIZCAINO ©